銀座大帝國劇場

Ginza Daiteikoku
theatre
pamphlet

御案內

帝國歌劇團花組

推奨年齢
全年齢

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

COMPACT disc
取扱説明書

SEGA SATURN™

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、SEGA SATURN™ マークあるいは NTSC J 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■ セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

御挨拶

このたびはセガサターン専用ソフト
『サクラ大戦2』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に、この取扱説明書を
必ずお読みください。

題目「もくじ」

◆御注意 六
◆プロローグ及キャラクター紹介 七
帝国華撃団 一〇
黒鬼会 二〇
◆操作方法 二二
各部名称と各パート別基本操作方法 二三
◆ゲームノ始メ方 二五
ゲームを始める前に 二六
ゲームスタート 二六
隊員手帳 二七
◆ゲームノ流レ 三一
ゲームの目的と概略 三二
バックアップメモリーについて 三四
◆アドベンチャーパート時ノコマンド 三五
アドベンチャーパートについて 三六
アドベンチャーパート画面の見方 三六
アドベンチャーパートの進め方 三七

◆戦闘パート時ノコマンド 四九
戦闘パートの目的 五〇
戦闘パートの敗北条件 五〇
戦闘パートの流れ 五〇
戦闘中の隊員との関係 五二
戦闘マップ画面の見方 五二
コマンドウィンドウの各コマンドの説明 五三
ユニット情報について 六三
システムウィンドウについて 六四
真宮寺さくらの戦略・戦術指南 六五
帝劇三人娘の劇場内のご注意 六六
◆テーマソング 六七
檄！　帝国華撃団（改） 六八
夢のつづき 六九

御注意

このゲームはバックアップ対応です。
データを保存するためには「七〇」以上
（各バックアップＲＡＭに最大二八〇）
の空き容量が必要になります。
データの保存については**三四**頁をご覧ください。

プロローグ及キャラクター紹介



プロローグ及キャラクター紹介

八

時は太正――――

帝都・東京は、蒸気機関の飛躍的な進歩と、日本古来からの文化、そして押し寄せる西洋化の波とが入り交じった、幻惑の都市として東洋一の繁栄を誇っていた。だが、その華やかな時代の裏舞台に暗躍する邪なる闇の者、魑魅魍魎……

それら悪の軍勢から、帝都の平和を守るべく結成された秘密部隊「帝国華撃団」。
その主戦力部隊である『花組』に集められた類いまれなる霊力を持つ六人のうら若き乙女たち。
平時は、銀座・大帝国劇場で「帝国歌劇団」の花形スターとして舞台の上に青春をかける彼女たちだが、帝都に悪なす者が現れれば、霊子甲冑・光武に乗り込み帝都の平和のために命をかける。

花組の隊長として任命されたのは海軍少尉・大神一郎。
少女たちの言動に初めはとまどう大神だが、数々の戦闘やまるで家庭のような大帝国劇場での生活が、花組との間に強い信頼関係を築いていった。

政府転覆をもくろむ天海率いる「黒之巣会」を激戦の末に倒した花組の前に現れたのは、宿敵・葵叉丹と帝都の怨念とも言うべき存在『降魔』だった。
葵叉丹との世界の命運をかけた最後の戦いに勝利した花組は、今度こそ本当の平和を手に入れたのであった。

そして大神は、花組隊長として過ごした思い出を胸に、海軍へと復帰していくのである。

あれから、一年の月日が経ち――

太正十四年（一九二五）・春。
帝国華撃団・花組の戦いは、まだ終わっていなかった……

帝国華撃団

大神一郎



プレイヤーの分身となる物語の主人公。
海軍士官学校を首席で卒業し、その後、帝国華撃団・花組の隊長として、太正一二～一三年にかけて起こった黒之巣会や降魔、葵叉丹による国家転覆の野望を見事に打ち砕いた。
戦闘部隊としての帝国華撃団が解散してからは、再び海軍に復帰。洋上での演習や訓練の日々を過ごしていた。
太正一四年三月に南米方面への外洋演習を終え、日本に戻ってきたばかりである。



年齢：二二歳
生年月日：一九〇三年一月三日
身長：一七六cm
体重：六五kg
血液型：A型
出身：栃木

真宮寺さくら



魔物を浄化する「破邪の血統」を受け継ぐ、真宮寺家の娘で、元陸軍対降魔部隊の真宮寺一馬の一人娘。
北辰一刀流、免許皆伝の腕前を持つ。剣の腕のみならず、優れた霊力の持ち主で、霊子甲冑を用いた戦いにおいても優れた能力を発揮する。
花組隊員となって二年が過ぎた今、花形スターとして舞台で大活躍している。
幼児体験の記憶から、いまだに雷がちょっと苦手。



年齢：十九歳
生年月日：一九〇五年七月二八日
身長：一五五cm
体重：四四kg
スリーサイズ：八二／五六／八一
血液型：A型
出身：宮城（仙台）

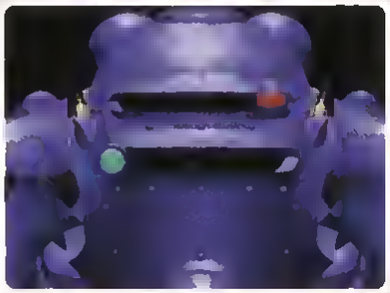
神崎すみれ



神崎財閥の総帥・神崎忠義の孫娘であり、未来の後継者。父は神崎重工社長・神崎重樹、母は映画スターの冴木ひな（本名雛子）。自称、花組のトップスターで、かなりの自信家であるが、その自信を自分の力によって実力にしてしまう努力家でもある。

舞台の上では、シリアスなヒロイン役からコミカルな悪役までこなすことができる実力の持ち主。特技の長刀は神崎風塵流の免許皆伝の腕前であり、普段も懐に折り畳み式の長刀を所持している。

苦手なものはクモ。



年齢：十八歳
生年月日：一九〇七年一月八日
身長：一六一cm
体重：五〇kg
スリーサイズ：八三／五七／八四
血液型：B型
出身：神奈川

マリア・タチバナ



父はロシア人外交官、母は日本人。両親の死後、シベリアのレジスタンスグループに身を投じ、一九一七年のロシア革命の際には、革命軍に参加。女ながら優れた射撃の腕と神出鬼没の行動力でクワッサリー（火喰い鳥）の異名を馳せた。しかし、モスクワ陥落戦の際、戦場での援護をためらったことから、兄とも慕っていた革命軍隊長を敵の十字砲火にさらし、その命を失わせてしまった悲しい過去を持つ。

舞台では主に男役を務め、女性ファンからの人気はダントツである。

銃の名手であり、愛銃はエンフィールドＮｏ．１ＭＫ．１スター改。



年齢：二一歳
生年月日：一九〇三年六月一九日
身長：一八六cm
体重：六五kg
スリーサイズ：八八／六〇／九〇
血液型：Ｏ型
出身：ロシア＝ウクライナ・キエフ

アイリス（イリス・シャトーブリアン）



本名はイリス・シャトーブリアンで、アイリスは愛称。フランス、シャンパーニュの大富豪、シャトーブリアン伯爵家の一人娘。

霊力の素質は花組の中でもナンバーワンであるが、その力のすべてを発揮できるほどの精神鍛錬はまだできていない。それでも以前ほど超能力を暴走させることもなくなったようである。

花組の中では一番年下だが、本人は自分のことを一人前のレディだと思っており、子供扱いされることを極端に嫌っている。クマのぬいぐるみ“ジャンポール”が親友であり、つねに彼を離そうとしない。



年齢：十一歳
生年月日：一九一三年七月五日
身長：一一五cm
体重：二〇kg
スリーサイズ：記録ナシ
血液型：ＡＢ型
出身：フランス＝シャンパーニュ

李 紅蘭

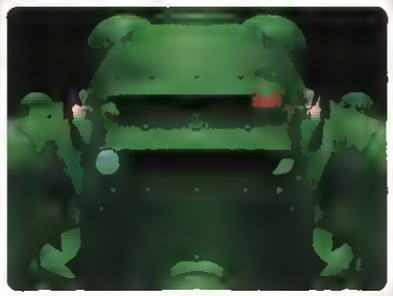


中国は北京の出身だが、来日してしばらく関西方面で生活していたため、奇妙な関西弁を話すようになる。

三度のメシより機械いじりと発明が大好きな天才科学者で、光武を初めとする霊子甲冑や帝撃の兵器の開発にも一役かっている。

舞台女優としてはいささか荒削りな面もあるが、ギャグやコントをさせたら天下一品の芸とサービス精神を持っており、彼女の手がける大仕掛けの舞台装置も観客に好評を博している。

嘘と納豆が嫌い。



年齢：十九歳
生年月日：一九〇六年三月三日
身長：一五六cm
体重：四二kg
スリーサイズ：七八／五五／八一
血液型：B型
出身：中国＝北京

桐島カンナ



琉球空手桐島流二八代目継承者。
姉御肌で気前がよく、裏表のないさっぱりとした性格。
父親との厳しい修行生活で培われた根性と優しさで、時にはくじけそうになる花組や大神をも、幾度となく勇気づけてきた。
他の花組隊員のように強い霊力を持っているわけではないが、その類いまれなる格闘センスは花組でも群を抜いている。
舞台の上ではその優れた運動能力を発揮した、たくましくパワフルな演技で子供たちに大人気である。だが、そんな彼女にもヘビだけは苦手という可愛い一面がある。



年齢：二一歳
生年月日：一九〇三年九月七日
身長：一九七cm
体重：七八kg
スリーサイズ：九三／七〇／九八
血液型：B型
出身：沖縄

ソレッタ・織姫



イタリアの名門貴族出身。すでに舞台女優として世界的な脚光を浴びており、イタリア演劇界では“太陽の娘”と呼ばれている。自然と気品が醸し出されており、また戦いのセンスも天才的で表面的には徹底して明るい性格であるが、日本人の男性を毛嫌いしている。花組より以前に結成された実験的な戦闘部隊「星組」の元隊員。

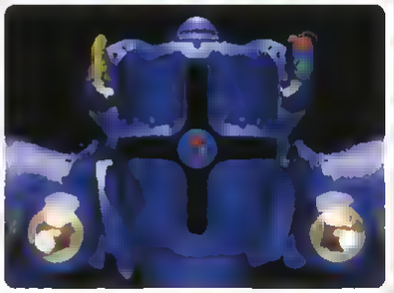


年齢：十七歳
生年月日：一九〇七年七月七日
身長：一五八cm
体重：四七kg
スリーサイズ：八四／五六／八三
血液型：B型
出身：イタリア

レニ・ミルヒシュトラーセ



ドイツ出身。
バレエの天才的な踊り手で、戦いにおいても緻密な頭脳と人間離れした戦闘能力をいかんなく発揮する。
戦いこそ「日常」でそれ以外のことには全く興味がなく、人間らしい感情を表面に出すことはほとんどない。
織姫と同じく、「星組」の元隊員だった。



年齢：十五歳
生年月日：一九〇九年一二月二四日
身長：一四七cm
体重：三八kg
血液型：O型
出身：ドイツ

米田一基

普段は大帝国劇場の酔いどれ支配人だが、ひとたび軍服に身をつつむと、まじめで威厳のある総司令の顔に変ずる。帝国陸軍に所属し、階級は中将。帝国華撃団の前身、「対降魔部隊」の一員であった彼は、刀の腕も相当のものである。父親のように花組のみんなを見守っている。

帝劇三人娘

帝劇の営業を担当する三人の女性。帝国華撃団の一員でもある。

藤井かすみ

事務局の受付嬢。落ち着いた大人の女性で、三人のまとめ役でもある。

榊原由里

事務局の受付嬢。ミーハーで好奇心旺盛。噂話が大好きでいろいろな情報を教えてくれる。

高村椿

大帝国劇場売店の売り子。いつも元気で明るい女の子。

黒鬼会

謎の集団『黒鬼会』。帝都の崩壊をもくろみ、帝国華撃団と対峙してくる。

鬼王

黒鬼会の幹部。鬼の面で素顔を隠す。恐るべき妖力の使い手であるが、その正体や目的はすべて謎に包まれている。

五行衆

黒鬼会の幹部であり、それぞれが特殊能力を持つ戦士である。能力は遙かに人間の常識を逸している。

金剛

五行衆の一員。自ら「五行衆筆頭」を名乗るだけあってその戦闘能力は強者ぞろいの五行衆の中でもずば抜けている。

土蜘蛛

普段はマントをまとっているがその中は六本の手を持つ異形の戦士。自ら女であることを捨てた戦いの化身である。

水狐

主に諜報活動を行う五行衆の一人。

火車

一匹狼気質で冷徹な戦略家。いかにして勝つかではなくいかに相手を苦しめるかを常に考える。炎を操る術者で完璧主義者。

木喰

精神的な能力は長けているが、肉体が弱いため蒸気式の浮遊ポットに乗って移動する。五行衆のなかでは参謀的役割を持ち、彼らが使用する「魔操機兵」の設計などを受け持つ科学者でもある。

操作方法（そうさほうほう）

『サクラ大戦2』は一人用です。
本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

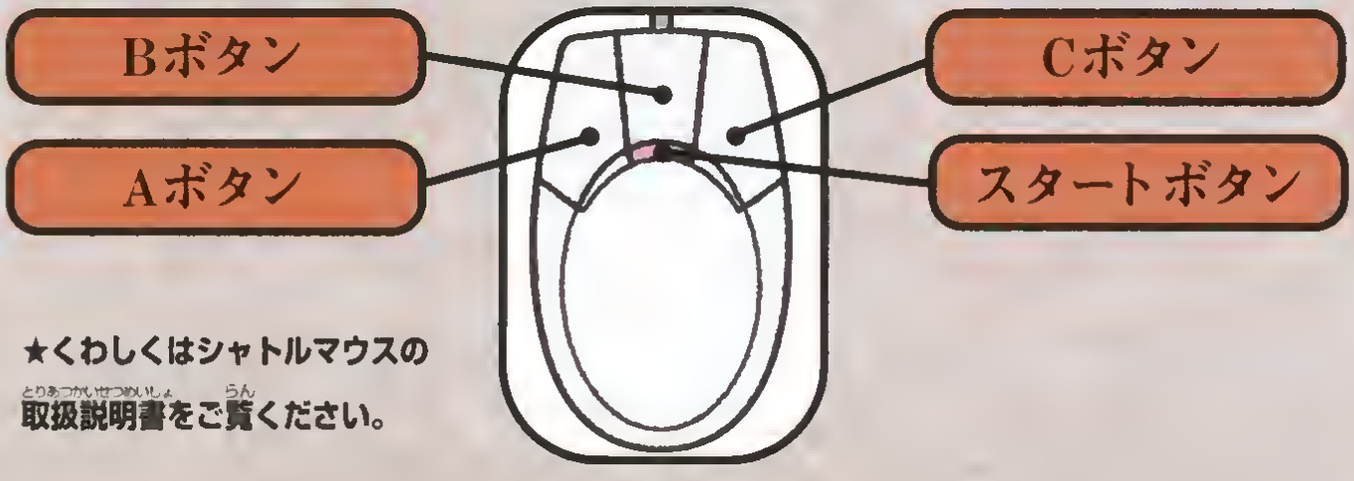
また、シャトルマウス(別売)に対応しており、使う場合は同様にコントロール端子1にシャトルマウスを接続してください。なお、シャトルマウスの接続は電源を入れる前に行うようにしてください。

この取扱説明書ではコントロールパッドの操作で説明していきます。シャトルマウスでの操作については次頁以降をご覧ください。

コントロールパッド



シャトルマウス



★くわしくはシャトルマウスの取扱説明書をご覧ください。

隊員手帳（→二五頁）

	コントロールパッド	シャトルマウス
方向ボタン	メニュー選択／カーソル移動	メニュー選択／カーソル移動
Aボタン	コマンドの決定	コマンドの決定／頁めくり決定
Bボタン	コマンドのキャンセル	コマンドのキャンセル
Cボタン	コマンドの決定	コマンドの決定／頁めくり決定
Lボタン	頁逆めくり（頁戻り）	—
Rボタン	頁順めくり（頁送り）	—

アドベンチャーパート時の操作方法

	コントロールパッド	シャトルマウス
スタートボタン	システムウィンドウ表示	システムウィンドウ表示
方向ボタン	メニュー選択／カーソル移動	メニュー選択／カーソル移動
Aボタン	コマンドの決定	コマンドの決定
Bボタン	コマンドのキャンセル	コマンドのキャンセル
Cボタン	コマンドの決定	コマンドの決定

メッセージ送り（シャトルマウス・コントロールパッド共通）	A・Cボタン	全メッセージ表示・音声あり/（二回押し）音声中断
	Bボタン	全メッセージ表示・音声なし

移動時の操作方法（アドベンチャーパート）

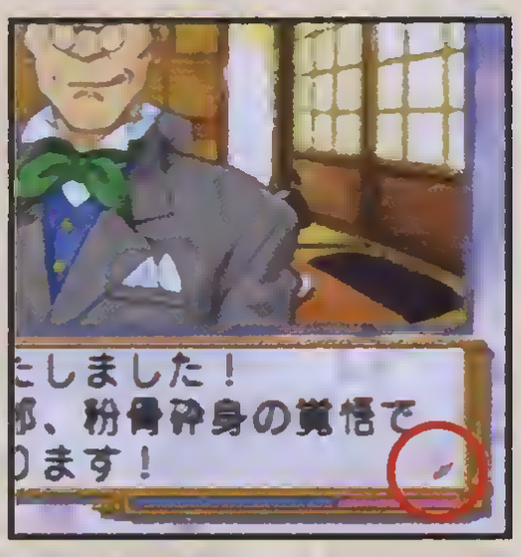
	コントロールパッド	シャトルマウス
方向ボタン	カーソル移動	カーソル移動
Aボタン	移動場所の決定	移動場所の決定
Bボタン	（押しっぱなし）キャラクター/カーソルの高速移動	（押しっぱなし）キャラクターの高速移動
Cボタン	移動場所の決定	移動場所の決定

戦闘パート時の操作方法

	コントロールパッド	シャトルマウス
スタートボタン	システムウィンドウ表示	システムウィンドウ表示
方向ボタン	カーソル移動	カーソル移動
Aボタン	ユニット情報確認	コマンドの決定 コマンドウィンドウ表示 ユニット移動スピードアップ
Bボタン	キャンセル	キャンセル
Cボタン	コマンドの決定 コマンドウィンドウ表示 ユニット移動スピードアップ	ユニット情報確認
L・Rボタン	（フリーカーソル時に押しっぱなし） カーソル速度アップ 対象ユニット送り	―

★コントロールパッドの場合、戦闘パート時のコマンドをオプションのキー設定でX・Y・Zボタンにショートカットボタンとして振り分けることができます。

★アドベンチャーパート時で、アイテムウィンドウを開くことができるのは、左画面のような桜の花びらマークで表示される場合です（一部開くことができない場合もあります）。



★ゲーム中にA＋B＋C＋スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

ゲームノ始メ方

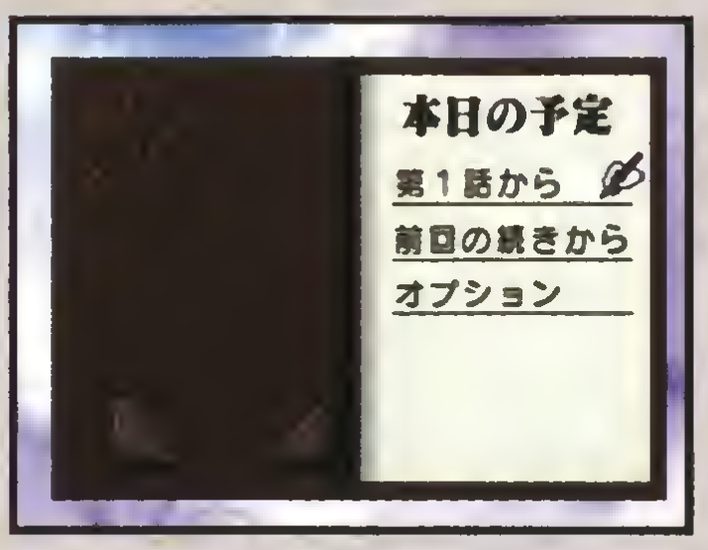
ゲームを始める前に…

『サクラ大戦2』はディスク1～ディスク3の三枚組のゲームです。このゲームを初めてプレイするときは、ディスク1のCD-ROMをセットしてゲームを始めてください。CD入れ替えの際は、画面の指示に従って入れ替えてください。

ゲームスタート

『サクラ大戦2』のCD-ROMをセットし起動させると、オープニングデモの後、タイトル画面が表示されます（オープニングデモ中にスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます）ので、スタートボタンを押してください。





タイトル画面でスタートボタンを押すと、『隊員手帳』と呼ばれる手帳画面の最初の頁である「本日の予定」が表示されます。方向ボタン上下で項目を選択し、A・Cボタンを押してください。

★灰色の文字の項目は選択することができません。

本日の予定

第一話から

第一話から始まります。

前回の続きから

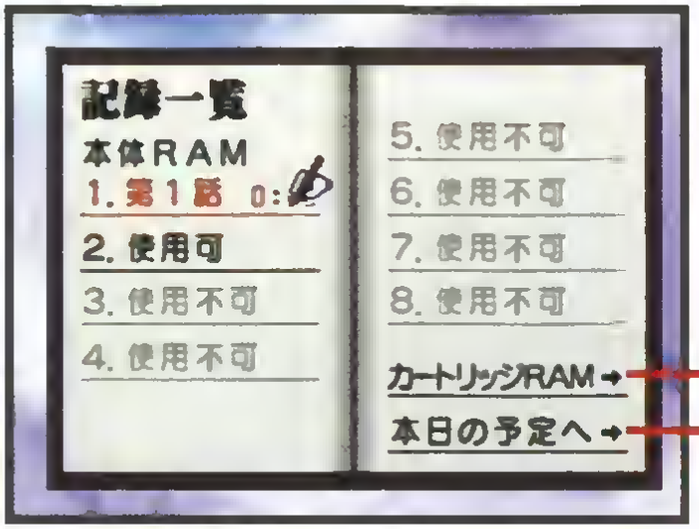
すでにセーブしてある記録の中から、続けてプレイするときのコマンドです。これを選択すると、「記録一覧／本体ＲＡＭ」の頁がめくられます。続きをプレイしたい記録を選択してください。（→一八頁）

オプション

ゲーム内の環境設定や操作設定などの設定変更を行います。（→三〇頁）

記録一覧

セーブされている記録の話数とプレイ時間の一覧が表示されます。また、セーブできる記録の数がどれだけあるのか（本体及びカートリッジＲＡＭの空き容量で変化します）を見ることもできます。



方向ボタン上下で記録を選択し、Ａ・Ｃボタンで決定してください。

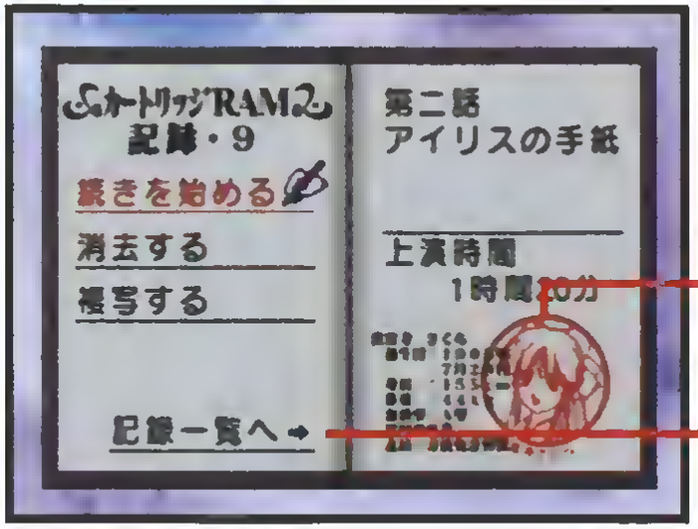
パワーメモリー（別売）がセットされているときは、「カートリッジＲＡＭ」が選択できます（灰色の文字で表示されているときは、パワーメモリーがセットされていません）。

本体ＲＡＭでのデータ選択と同様に記録項目を選択し、Ａ・Ｃボタンで決定してください。

選択すると、選択した記録の「記録頁」に切り替わります。

記録頁

「記録一覧」で記録を選択すると、その記録の番号に応じた記録頁が表示されます。方向ボタン上下で実行したい項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。



続きを始める

この項目を選択すると、確認の選択肢が表示されます。方向ボタン左右で項目を選択しA・Cボタンで決定すると、その記録の続きからプレイすることができます。

消去する

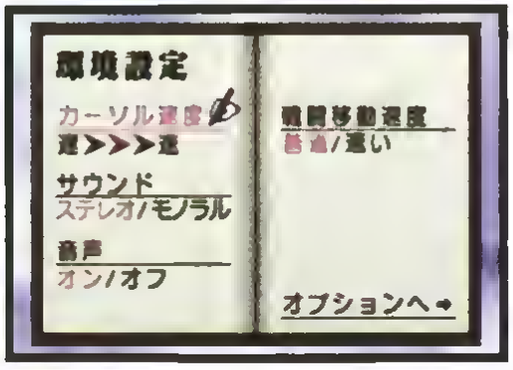
記録を消去します。確認の選択肢が表示されたら、方向ボタン左右で項目を選択しA・Cボタンで決定してください。

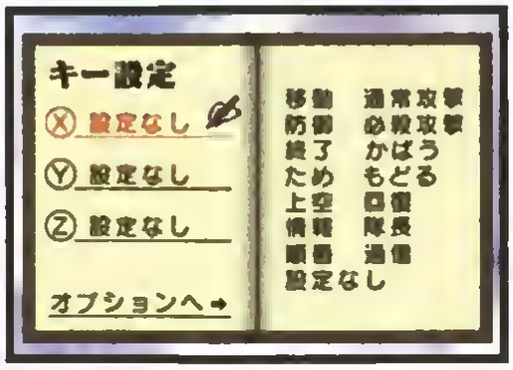
複写する

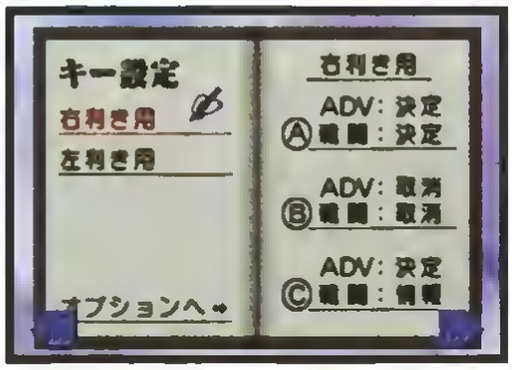
空き容量が本体RAMまたはカートリッジRAMにあるとき、記録の複写をすることができます。複写元の記録でA・Cボタンを押すと「元」の印がつくのでその後複写先を選択してA・Cボタンで決定してください。

オプション

各種設定を変更できます。方向ボタン上下で設定項目を選択し、A・Cボタンで決定。各設定では方向ボタン左右で設定を変更します。「本日の予定」を選択し決定すると、メインメニューである「本日の予定」に戻ります。







環境設定

カーソル速度→ゲーム中に操作するカーソルの速度を五段階に変更できます。「遅」が一番遅く、「速」が最も速いです。初期設定では真ん中の速度です。

サウンド→サウンド出力をステレオかモノラルに変更できます。

音声→ゲーム中の台詞の音声をオンかオフに変更できます。オフにすると音声データをカットすることができます。

戦闘移動速度→戦闘パートのユニット移動速度を変更できます。「普通」が初期設定、「速い」で移動速度が上がります。

オプションへ→オプションの項目選択へ戻ります。

キー設定

ゲーム中のキーコンフィグを変更できます。使用しているのがコントロールパッドかマウスによってその内容が異なります。

パッド→X～Zボタンに戦闘パートの各コマンドを割り当てることができます。X～Zボタンのいずれかを選択しA・Cボタンで決定すると右の割り当て画面にカーソルが移動します。方向ボタンで変えたい操作を選択し、A・Cボタンで決定すると割り当てられます。

マウス→右利き／左利き用でマウスボタンの配置が入れ替わります。

オプションへ→オプションの項目選択へ戻ります。

ゲームノ流レ（ながレ）

ゲームの目的と概略

このゲームの目的は、プレイヤーが主人公「花組隊長・大神一郎」として、花組隊員総勢八人を率いて多岐にわたる戦闘を戦い抜き、帝都の平和を守り抜くことです。

ゲームは【アドベンチャーパート】と【戦闘パート】の二通りに分かれています。

【アドベンチャーパート】では、主にプレイヤーが大帝国劇場内で行動し、隊員たちと接して会話やイベント等で信頼度を上げながらストーリーを進めていきます。
この信頼度は、高めていくことによって戦闘中のパラメータなどが変化していきます。

【戦闘パート】では、プレイヤー及び各隊員のユニット（霊子甲冑）に各コマンドで指示を出して戦闘を進めていきます。
ただし、プレイヤーユニットの撃破もしくは各ＭＡＰに存在する敗北条件に陥ってしまった場合、ゲームオーバーとなります。

左頁では第一話の流れを紹介します。ここで基本的な流れを学んでください。
各パートの詳しい説明は、それぞれの頁をご覧ください。

ゲームスタート
プロローグ
各話タイトル
アドベンチャーパート【前半】（→三五頁）
アイキャッチ（→四四頁）
記録のセーブ・ロード（→四五頁）
アドベンチャーパート【後半】（→三五頁）
アイキャッチ（→四四頁）
記録のセーブ・ロード（→四五頁）
戦闘パート（→四九頁）
ボス戦
大神のユニットが破壊される
エピローグ
次回予告
記録のセーブ・ロード（→四五頁）
次の話へ
ゲームオーバーか再戦かを選択（→五〇頁）
タイトル画面へ

バックアップメモリーについて

『サクラ大戦2』は本体ＲＡＭの他にパワーメモリー（別売）を接続していると、カートリッジＲＡＭにもデータを保存・複写することができます。ただし、バックアップメモリーの空き容量が不足している場合は、次のように対応してください。

バックアップメモリーの空き容量が不足している



『サクラ大戦2』の記録保存のためには、バックアップメモリーの空き容量が記録一つにつき「七〇」、最大で「二八〇」（八ヶ所記録できる保存場所を確保）必要です。

記録保存に必要なバックアップメモリーの空き容量が不足しているときは、警告が表示されます。

「マルチプレイヤー画面」から「保存データ管理画面」に進み、記録の消去や複写を行って、データ保存に必要な記録一つにつき「七〇」以上の空き容量を確保してください。

なお、『サクラ大戦2』は、本体ＲＡＭとカートリッジＲＡＭで最大十六ヶ所の保存場所を確保することができます。

キャラクターの音声について

このゲームに登場するメインキャラクターたちには、声優の皆さんによる音声が吹き込まれています。ただし、メイン部分以外の会話シーンには音声のない箇所があります。

また、主人公である「大神一郎」の声は、会話シーンでは入っていません。

アドベンチャーパート時(じ)ノコマンド

アドベンチャーパートについて

プレイヤーは帝国華撃団花組隊長・大神一郎として、次々に起こるさまざまなイベントを経験しながらゲームを進めていきます。

また、あらゆる状況下で制限時間内に行動を選択する「Ｌｉｐｓ（Live Interactive Picture System）」を導入し、選択肢の結果によって、その後の展開がいろいろと変化していきます。さらにこのとき「信頼度」・「恋愛度」（→四七頁）と呼ばれるパラメータが変化し、隊員たちのプレイヤーに対する態度も変化していきます。この他に、「大神性格ゲージ（→四二頁）」と呼ばれる大神の性格パラメータも変化します。

アドベンチャーパート画面の見方



一　**顔ウィンドウ**…現在会話しているキャラクターの顔を表示。

二　**メインウィンドウ**…対話しているキャラクターや情景を表示。

三　**メッセージウィンドウ**…会話しているキャラクターの台詞を表示。

四　**大神性格ゲージ**…選択肢で変化する大神の性格パラメータ（→四二頁）。

移動



アドベンチャーパートでの移動は、帝国華撃団本部である大帝国劇場内などで行われます。行きたい目的地に方向ボタンでカーソルを合わせる（Bボタンを押したままにするとカーソルが高速に移動します）と、その場所の名称が表示されます。A・Cボタンで決定すると、その場所へ大神が移動します（移動中にBボタンを押したままにすると早く移動します）。また、大神以外の花組隊員が同行してくる場合、その隊員キャラクターも大神の後についていきます。

時計



移動画面になると時計が表示されます。時計は、一ヶ所場所を訪れると、場所に応じて時間がある程度経過します。たいてい移動画面に入る前に、目的場所へ何時に行く、というメッセージが表示されますので時間を確認して、行きたい場所へ移動しましょう。

目的場所へ時間制限内に移動するかしないかによって、その後の内容が変化します。また、ある時間帯でしか遭遇できないイベントなどもあるかも…。

イベントに遭遇したとき…

移動している途中、突然上の画面のようにプレイヤーが立ち止まって驚いた表情になることがあります。
このときは、イベントに遭遇したことになり、アドベンチャーパート画面に変わります。

出会ったキャラクターと話を交わす【アドベンチャーパート画面】

メッセージを送る
桜の花びらマーク

画面にキャラクターが現れると同時に会話が始まります（手カーソルが表示される場合もあります）。
メッセージウィンドウにメッセージが表示され、ウィンドウ端の桜の花びらマークが表示されるとA・B・Cボタンで次のメッセージに進み、ストーリーを進めることができます。また、ボタンによって音声のON／OFFやメッセージ送りが異なります（→一三頁「操作方法」参照）。

手カーソルでいろいろ調べる



画面上に手のカーソルが表示されることがあります。カーソルを移動させボタンを押してさまざまなものを調べていくことでストーリーを進めていきます。手カーソルは全八種類あり、それぞれの形・表現に関係した事柄・反応が返ってきます。パラメータや信頼度にも影響することもあります。



通常カーソル

辺りに何もない場所に表示。



ノックカーソル

ドアをノックするときに表示。



移動カーソル

別の場所へ移動するとき表示。メインウィンドウ外にカーソルを合わせると表示されます。



取る・つかむカーソル

アイテムを取る・つかむときに表示。



押すカーソル

機械のボタンを押すなどのときに表示。



見るカーソル

キャラクターや景色を見るときに表示。見るアクションを行います。



話すカーソル

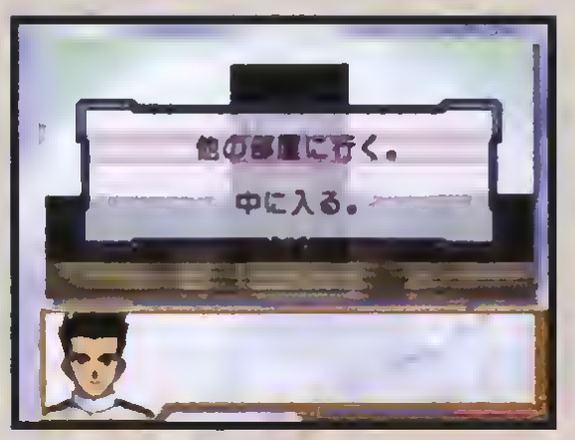
会話時に表示。キャラクターの口元に主に表示され、ボタンを押すと会話が始まります。



スケベ目カーソル

覗くというアクションのときに表示。女性の胸元などを見る際、この表示になります。

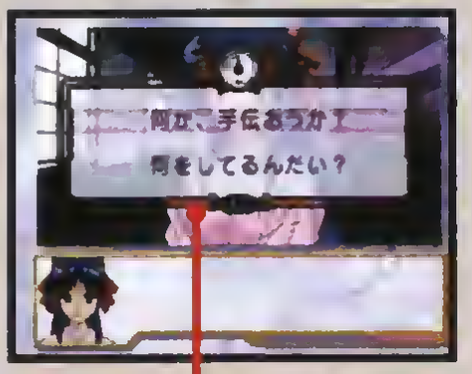
行動を選択する【セレクトウィンドウ】



ストーリーの分岐のときに表示されるのが、セレクトウィンドウです。方向ボタン上下で選択肢を選び、Ａ・Ｃボタンで決定してください。選択に時間制限はありませんが、選択肢次第でストーリーの展開が変化することもあります。

制限時間内に行動を選択する【ＬＩＰＳ】

キャラクターに質問されたり判断をしなければならないときなど、会話の途中で制限時間内に行動の選択を迫られる「ＬＩＰＳ」が表示されます。「ＬＩＰＳ」は主に四種類あります。



残り時間を示すタイムライン

◆通常ＬＩＰＳ

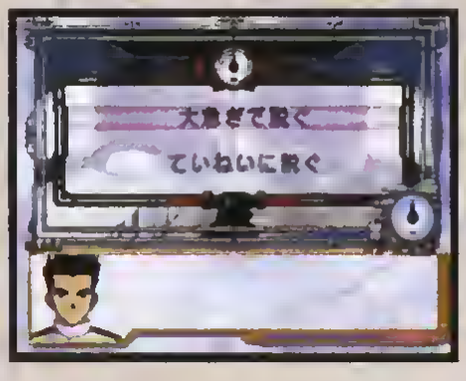
基本的にプレイヤーの判断が求められているときに表示されるＬＩＰＳは上の画面です。残り時間を示すタイムラインがなくなる前に方向ボタン上下で答えたい項目を選択し、Ａ・Ｃボタンで決定してください。タイムオーバーも選択肢の一つなので、制限時間をオーバーしてもストーリーは先に進みます。
項目選択方法は四種類のＬＩＰＳ共通です。

◆タイミングＬＩＰＳ



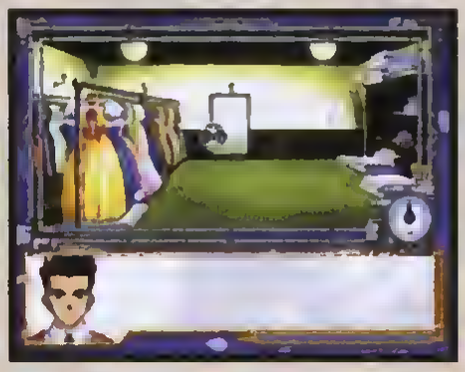
通常のＬＩＰＳにもう一つの制限時間があり、その制限時間が過ぎると、選択項目以外に選択肢が現れたり逆になくなってしまうなどの変化が起こるＬＩＰＳです。
また、同じ選択肢でも、ＬＩＰＳ前半で選択する場合とＬＩＰＳ後半で選択する場合とで分岐する場合もあります。

◆ダブルＬＩＰＳ



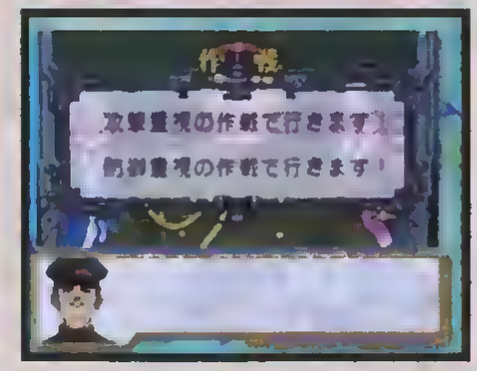
キャラクターなどが表示されるメインウィンドウを囲むように表示されるＬＩＰＳです。通常ＬＩＰＳよりも制限時間が長く、制限時間内にいくつＬＩＰＳを答えられるかなどの状況が発生する時に表示されます。
通常ＬＩＰＳと同様、タイムオーバーも選択肢の一つなので、制限時間がオーバーしてもその結果に沿ったストーリーが展開していきます。

◆クリックＬＩＰＳ



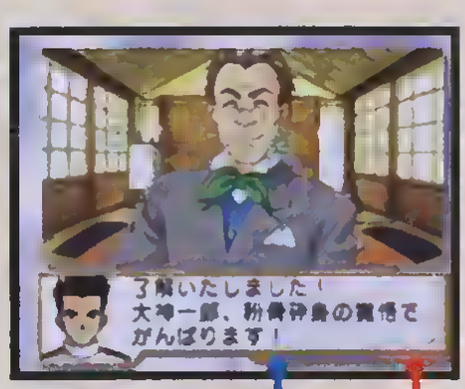
キャラクターなどが表示されるメインウィンドウを囲むように表示されるＬＩＰＳです。通常ＬＩＰＳよりも制限時間が長く、制限時間内に何ヶ所クリックできるかなどの状況が発生する時に表示されます。

戦闘における作戦を選択する【作戦選択】



戦闘パート直前のアドベンチャーパートで、どのように戦闘を進めるか作戦を尋ねられることがあります。選択方法は「セレクトウィンドウ（→四〇頁）」と同様で制限時間がなく、方向ボタン上下で選択しA・Cボタンで決定してください。選択肢の内容により、戦闘パートのユニットの配置やマップ、勝利条件などに変化が生じます。

LIPSの選択によって大神の性格が変わる【大神性格ゲージ】



大神の硬派度　大神の軟派度

LIPSの際、プレイヤーの選択肢の結果によって隊員たちとの信頼関係などが変化しますが、その他に大神の性格も変化していきます。

どちらのバーの領域が広いかによって、大神の性格は硬派（ブルーのバーで表示）か軟派（ピンクのバーで表示）に分かれます。性格の変化はストーリーの大きな流れには影響しませんが、メッセージや選択肢に変化が生じ、隊員たちとの信頼関係にも影響を及ぼすことになります。

システムウィンドウ



アドベンチャーパート中にメッセージを送る桜の花びらマークが表示されているときにスタートボタンを押すと、システムウィンドウ画面が表示されます（一部呼び出せない時があります）。ここではアイテムを見たり、環境設定を変更することができます。方向ボタン上下で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。

アイテムウィンドウの内容については左項目をご覧ください。また、オプションの内容については本日の予定内の「オプション」と同様の内容です。システムウィンドウを終了するには、「もどる」を選択し決定するかBボタンで前の画面に戻ります。

手に入れたアイテムを見る【アイテムウィンドウ】



会話の最中にアイテムを入手することができます。手に入れたアイテムを見たい場合は、アイテムウィンドウで見ることができます。

システムウィンドウの「アイテム」を選択し決定するとウィンドウが開き、アイテムとそのアイテムに関する説明が表示されます。

他にアイテムを持っているときは、方向ボタン左右を押すとアイテムの切り替えができます。

Bボタンを押すとシステムウィンドウに戻ります。

帝劇にいない隊員と話す【通信モード】



ゲーム中、「キネマトロン」という機械が手に入ると、大帝国劇場以外の他の場所にいる隊員たちと話すことができます。「キネマトロン」入手後は、移動時に「隊長室」を訪れると、セレクトウィンドウに「通信をする」の項目が追加されていますので選択し決定すると通信を開始します。

◆通信方法

一　方向ボタン左右で通信機のサイクルをダイヤル合わせします。スタートボタンでアドレス帳が表示されます。

二　「通信」ボタンを選択し決定すると通信が開始されます。ただし、そのサイクルが全く関係ない番号の場合、通信できません。隊員たちの番号はゲーム中、次第にわかっていきます。

三　「電源」ボタンを選択し決定すると通信を終了します。

アイキャッチ画面

戦闘パート直前やゲームの展開に一区切りがつくたびに、アイキャッチ画面が表示されます。方向ボタン上下で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。



セーブする
これまでのゲームの状態を保存します（→**四五**頁）。

ロードする
すでにある記録のいずれかをロードします（→**四五**頁）。

戦績の表示
各話の戦闘パートの戦闘成績を確認します（→**四六**頁）。

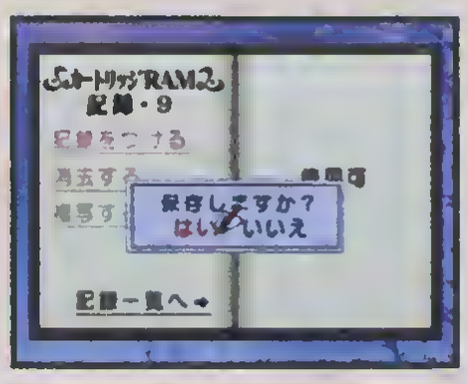
隊員の状況
隊員たちとの信頼度・恋愛度を確認します（→**四七**頁）。

ゲームを再開
次の話に進みます。

セーブした後や戦績内容、信頼度パネルなどを見た後でも、この画面を終了するにはここを選びましょう。

◆セーブする

「セーブする」を選択すると、『隊員手帳』内の「記録一覧」画面になります。方向ボタンで保存したい記録番号を選択し、A・Cボタンで決定すると、その番号の「記録頁」が表示されます。方向ボタン上下で項目を選択しA・Cボタンで決定してください。

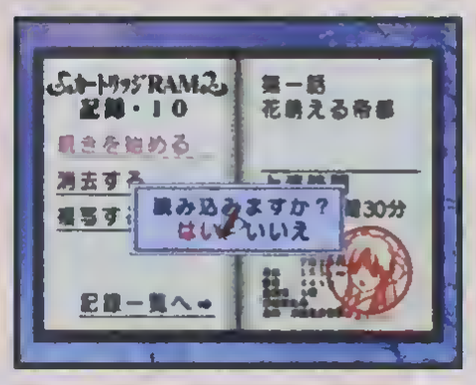


記録をつける　記録を保存します。この項目を選択し決定すると確認の選択肢が表示されます。方向ボタン左右で項目を選択し、A・Cボタンで決定すると、記録が保存されてアイキャッチ画面に戻ります。

消去する　『隊員手帳』内にある「記録頁」の項目、「消去する」の操作内容と同様です。

複写する　『隊員手帳』内にある「記録頁」の項目、「複写する」の操作内容と同様です。

◆ロードする



「ロードする」を選択すると、『隊員手帳』内の「記録一覧」画面になります。方向ボタンでロードしたい記録番号を選択し、A・Cボタンで決定すると、その番号の「記録頁」が表示されます。

「続きを始める」を選択し決定すると選択肢が表示されるので方向ボタン左右で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。

「消去する」、「複写する」は、『隊員手帳』内の「記録頁」の項目、「消去する」、「複写する」の操作内容と同様です。

◆戦績の表示

「戦績の表示」を選択すると、『隊員手帳』内の各話の戦闘パートの戦闘記録が表示されます。
★ゲーム開始時の『隊員手帳』からはこの画面を見ることができません。



戦績について

●**確認**

戦績内容は一話単位で判断されます。確認できるようになるのは、各話終了時のアイキャッチ画面からです。ただし、戦闘パートがない話の戦績は見られません。
「戦績の表示」を選択すると最初に表示されるものは最新の戦績です。以前の戦績が見たい場合はL・Rボタンでページをめくります。

●**戦績の判断**

戦績は【優】【良】【可】で表示されます。判断の基準は各話によって異なります。

★戦績が悪くてもゲームの進行自体に影響はありません。
しかし、戦績が良い場合は何かいいことがあるかもしれません。

◆隊員の状況

隊員たちとの信頼度・恋愛度をここで確認することができます。
信頼度・恋愛度についての詳しい内容や、信頼度パネルについては次頁以降をご覧ください。

●信頼度と恋愛度について

隊員たちとプレイヤーとの結びつきを示すパラメータを「信頼度」と言い、その信頼度が積み重なって変化したものを「恋愛度」と言います。この二つのパラメータはキャラクターとの会話やイベントによって密接に関係していきます。

信頼度

キャラクターがプレイヤーに寄せる「信頼」を表します。各話開始時は初期値からスタートします。その後、プレイヤーの行動によって刻一刻と変化していき、一話終了ごとに信頼度は初期値に戻ります。ゲーム中信頼度が変化するとき、変化を知らせるチャイム（四種類）が流れます。

上がり調子のチャイムで流れる

信頼度大アップ

△△

信頼度アップ

△

……▼……

下がり調子のチャイムで流れる

信頼度ダウン

▼▼

信頼度大ダウン

恋愛度

隊員の信頼度が積み重なると、次第に信頼から恋愛感情へと変わっていきます。信頼度は各話開始時に初期値に戻りますが、恋愛度は初期値に戻ることもなく、各話ごとの信頼度を累積・蓄積していきます。

●信頼度パネル

「隊員の状況」を選択すると、信頼度パネルが表示されます。ここで、花組隊員の大神（プレイヤー）に対する信頼度の状態を確認することができます。

パネルは、恋愛度の高い順に各隊員が表示され、信頼度の高さによってパネル右側の『現在の調子』が変わります。

また、戦闘パート直前のアイキャッチ画面では、『現在の調子』の他にアドベンチャーパートでの信頼度が能力修正されて数値化した『能力修正値』が表示されます。A・Cボタンを押すと、『現在の調子』と『能力修正値』の表示を切り替えることができます。Bボタンを押すとアイキャッチ画面に戻ります。



一　順位

恋愛度の高い順から表示されます。

二　現在の調子

現在プレイしている話での隊員との信頼度の状況。「ごきげんななめ」「ふつうの気分」「気力充実！」の順に高くなります。恋愛度が高くてもプレイヤーの選択肢次第で信頼度が低くなったり、その逆もありえます。

三　キャラクターグラフィック

普通・笑顔の二種類の表情があり、「気力充実！」のときのみ笑顔で表示されます。

四　能力修正値

戦闘パート直前のアイキャッチ画面でのみ確認できます。アドベンチャーパートでの信頼度により修正された戦闘能力が数値で表示されます。

戦闘(せんとう)パート時(じ)ノコマンド

戦闘パートの目的

戦闘パートは、順番が回ってきたユニットの「移動」「攻撃」「防御」などの行動を基本的にプレイヤーが行い、敵を駆逐して最後に各マップにいるボスを倒す、あるいは勝利条件を満たすことが目的です。戦闘をどう有利に進め勝利を収めるかは、花組隊長であるプレイヤーの戦略にかかっています。

戦闘パートの敗北条件



戦闘パートでは、次の条件に陥るとゲームオーバーとなってしまいます。

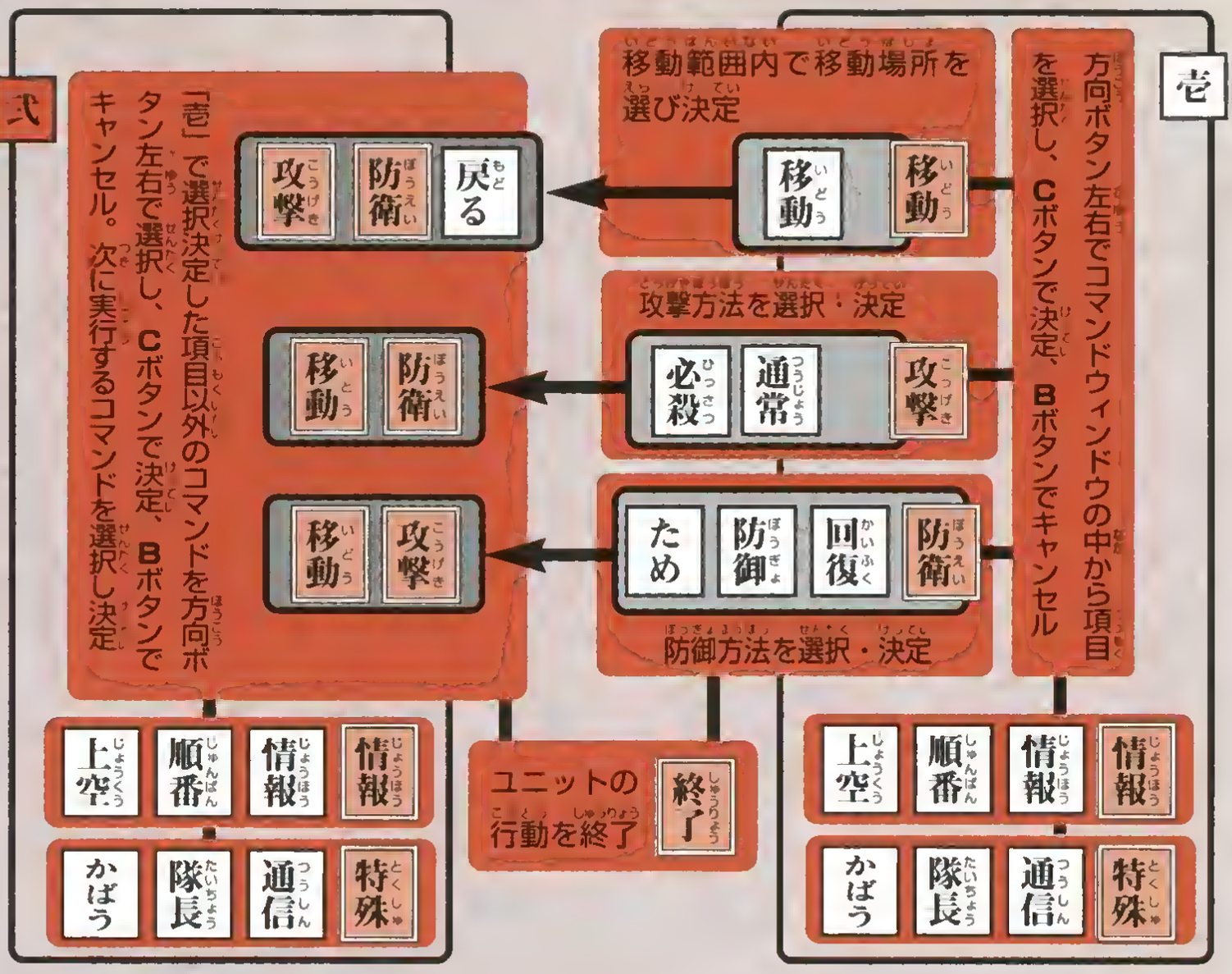
其ノ一　主人公大神が搭乗するユニットの耐久値が〇になった場合。

其ノ二　マップに設定されている敗北条件に陥ってしまった場合。

ゲームオーバーになると、ゲームオーバー画面に変わり、タイトル画面に戻るか戦闘マップに戻って再戦するか聞いてきます。方向ボタン上下で選択し、Ａ・Ｃボタンで決定してください。

戦闘パートの流れ

操作可能なユニットに順番が回ってきたときや、カーソルがフリーの状態の時にＡ・Ｃボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。このゲームでは、ユニットのターンが来ると、二回のコマンドを自由な順番で選択できるシステムになっています。



★特殊の「かばう」「隊長」は、大神のみの特殊能力です。特殊を選んでも、その後他のコマンドを選ぶことができます。

★移動の「戻る」は「壱」の選択時には選択することができません。「壱」で決定したユニットの行動をキャンセルするときのみ選択できます。

戦闘パート時ノコマンド

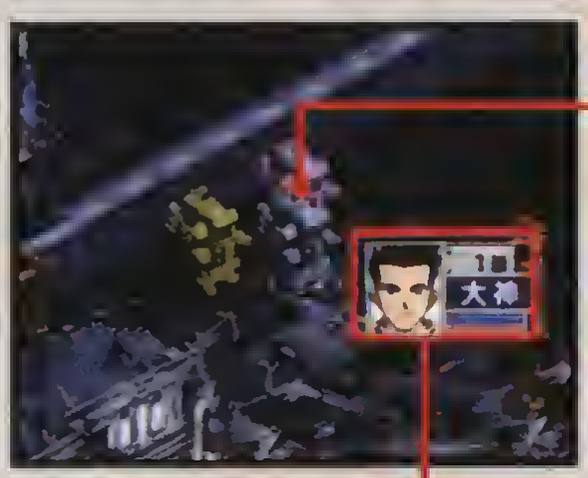
戦闘中の隊員との関係



アドベンチャーパートで花組隊員とのストーリーが展開しますが、その展開は「信頼度」として戦闘にも影響し、能力修正が行われます。信頼度がマイナスされても初期値より低くになることはありませんが、「信頼度」によって戦闘中に起こるイベントやメッセージ内容が変化する場合があります。

また、戦闘中の突然の出来事によっても信頼度が変化し、戦闘終了後アドベンチャーパートに受け継がれ、今後の流れに反映されます。

戦闘マップ画面の見方



行動するユニット

簡易能力値ウィンドウ

フリーカーソル時にユニットにカーソルを合わせると、簡易能力値ウィンドウが表示されます。操作可能なユニットなら、このときAボタンを押すとユニット情報、Cボタンを押すとコマンドウィンドウ、スタートボタンを押すとシステムウィンドウが表示されます。

ユニット情報およびシステムウィンドウについては六三頁以降をご覧ください。

コマンドウィンドウの各コマンドの説明

行動順番が回ってくると、コマンドウィンドウが表示されます。なお、コマンドウィンドウ状態の時にBボタンを押すとフリーカーソル状態になります。各コマンドの説明については次頁以降をご覧ください。



◆操縦者の状態

コマンドウィンドウの右側に操縦者のキャラクターグラフィックが表示されます。ユニットの状態によって表情が変化します。
大神の場合、現在の耐久値によって変化し、花組隊員の場合は、アドベンチャーパートで蓄積された信頼度と現在の耐久値によって変化します。

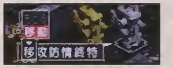
◆L・Rボタンによるユニット送りについて

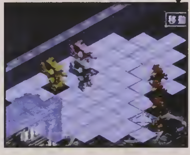
攻撃、情報など対象ユニットを指定するコマンドを選択している場合、コントロールパッド操作時は、L・Rボタンの使用で選択可能なユニットにカーソルを移行させていくことができます。
Rボタンを押すと次のユニットに進み、Lボタンを押すと前のユニットに戻ります。

移動

◆移動コマンド

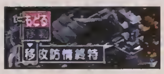
移動を行うコマンドです。
選択すると移動可能な範囲が青く表示されます。
特殊ユニット以外は、段差を上るとき移動制限があり、二段以上の段差を上ることができません。段差を降りる場合は制限がありません。
また、他のユニットのいる場所には移動できません。





◆もどるコマンド

ユニットが二回可能な行動のうち、一回目で移動したときのみ元の場所に戻ることができるコマンドです。元に戻った移動コマンドはキャンセルされ、そこから再び二回行動できます。



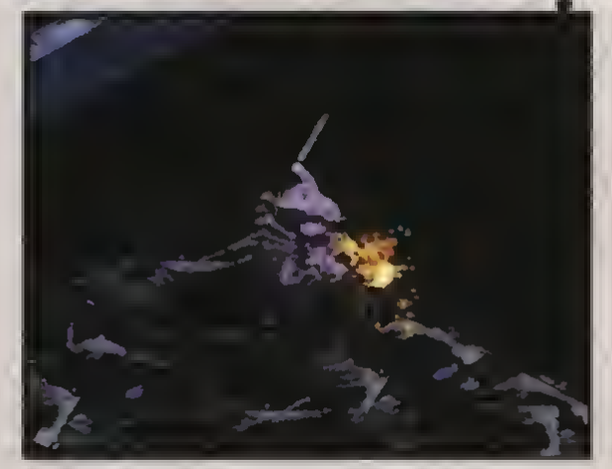
◆通常コマンド

通常の攻撃を行います。
また、時には協力攻撃が出て、敵に大きなダメージを与えられます。
選択、効果の範囲や威力、攻撃の選択範囲や効果範囲はユニットによって異なります。ユニットは大きく分けると左の通りに分類されます。

一　「通常」を選択すると、攻撃選択範囲が黄色で表示され、この中から攻撃対象を選択すると効果範囲が赤く表示されるユニット。

二　選択すると、攻撃範囲が赤く表示される。その範囲内に敵ユニットがいる場合、そのすべての敵ユニットに攻撃できるユニット。





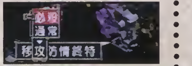
●協力攻撃について

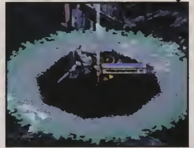
花組ユニットが通常攻撃を行っているときに、突然画面が光り別のキャラクターが援護してくれることがあります。これは二機のユニット間の「協力攻撃」で、敵に与えられるダメージが増大します。
双方の攻撃範囲が重なっているユニット間で、ランダムに発生します。



◆必殺コマンド

気合値（→五八頁）が最大の時のみ各ユニット特有の必殺技で攻撃することができます。通常攻撃と同様、各ユニットによって効果範囲は異なりますが、中には回復を必殺技として持つユニットもいます。必殺攻撃を行うと気合値は〇になってしまいます。

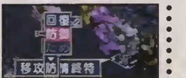




防衛

◆防御コマンド

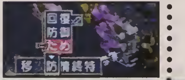
防御コマンドを選択し決定すると、次のそのユニットの行動順番がくるまで防御力が上がります。「簡易能力値ウィンドウ」で防御しているか確認することができます。





◆ためコマンド

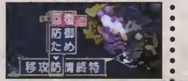
ためコマンドを選択し決定すると、気合値が上昇します。気合値が最大になると必殺攻撃が使用できます。
また気合値は、敵からダメージを受けた場合も上昇します。





◆回復コマンド

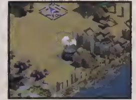
回復コマンドを選択し決定すると、耐久値をある程度回復できます。自分のユニットもしくは隣接したユニット一体を回復ができます。回数には制限があります。
他に耐久値を回復させるには、マップに配置されている「蒸気スタンド」上で行動を終了する、という方法もあります。





●蒸気スタンド

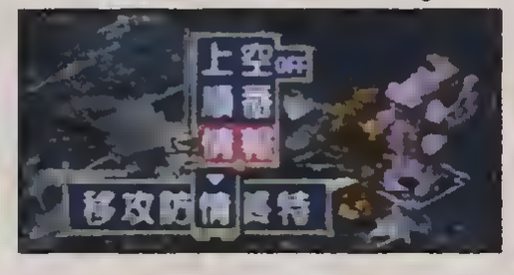
マップ上に回復地点として「蒸気スタンド」という場所が存在する場合があります。この上でユニット（敵味方問わず）が行動を終了させると、上に乗ったユニットの耐久値がある程度回復します。



「情報」の各コマンドは、他のユニットに関係なく、何度でも選択可能です。

◆情報コマンド

ユニットの簡易能力値と詳細能力値が表示されます、情報コマンドを選択した後、カーソルをユニット上に移動させると簡易能力値ウィンドウの他に、詳細能力値データを見ることができます。L・Rボタンを押すと、ユニット上にカーソルが移動しそのユニットの能力値データが表示されます。



●簡易能力値ウィンドウの説明



一…操縦者表示

二…気合値ゲージ

三…耐久値ゲージ

四…操縦者名

五…行動順番

六…防御状態

ユニットの操縦者の顔窓を表示。状況によって表情が変化する。

ユニットの気合値。最大になると必殺攻撃が使用できる。

ユニットの耐久値。〇になるとユニットは撤退する。

ユニット操縦者の名前。ユニット自体の名前が表記される場合もある。

そのターンにおける行動順番を表示。

防御コマンドを実行中のユニットの場合「防」の字が表示される。

●詳細能力値ウィンドウの説明

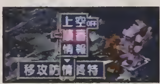


一……機体名。
二……耐久力
三……気合
四……回復
五……甲冑
六……操者
七……信頼
八……隊長
九……能力
十……攻撃力
十一…防御力
十二…移動力
十三…必殺

ユニットの機体名。
ユニットの耐久値の現在値／最大値。
ユニットの気合値の現在値／最大値。
ユニットの回復できる回数の現在数／最大数。
ユニット自体の性能による能力値。
ユニットに搭乗している操縦者の能力値。
信頼度による修正値。戦闘開始前のアイキャッチ画面で確認できるものと同様。
隊長コマンド（→六二頁）により修正された値。
甲冑・操者・信頼のそれぞれの能力を合計させたもの。
ユニットの攻撃力に関する数値。敵へ与えるダメージに影響する。
ユニットの防御力に関する数値。敵から受けるダメージに影響する。
ユニットの移動力に関する数値。移動可能な範囲に影響する。
そのユニットが持つ必殺攻撃の名前。

◆順番コマンド

選択するとそのターンでの各ユニットの順番が表示されます。方向ボタン左右またはL・Rボタンで全ユニットの順番を見ることができます。
またそのとき、メッセージウィンドウが表示され、カーソルが止まっているユニットの特徴などが表示されます。





◆上空コマンド

選択によりON／OFFの切り替えを行うコマンドです。ONの状態にすると、画面左上にその時点でのユニットを指すカーソル位置を中心としたマス目でマップが表示されます。
プレイヤー側のユニットは青、敵側のユニットは赤く表示されます。
一度表示されたら、OFFに切り替えるまで画面に表示されたままになります。





終了

◆終了コマンド

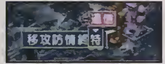
二回のコマンド行動に関係なく終了コマンドを選択すると、そのユニットの行動は終了し、次に行動するユニットに移行します。

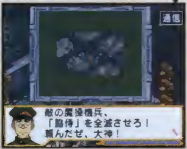


特殊

◆通信コマンド

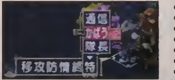
選択すると、全体マップとメッセージウィンドウが表示されます。全体マップでは、プレイヤー側ユニットが青、敵側ユニットは赤、敵ボスユニットは黄色で表示され、メッセージウィンドウにマップの勝利条件が表示されます。ターゲットが特定されている場合は、そのユニットの簡易能力値ウィンドウが表示され、現在の位置が表示されます、





◆かばうコマンド

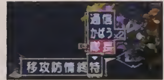
大神のみが使用できる特殊コマンドです。マップ上の隊員ユニットの一人を選択し、かばうことができます。敵からの攻撃を受けても、大神ユニット・隊員ユニットともにダメージを受けず、この行動でかばった隊員の大神に対する信頼度も上がります。ただし、残り回数には制限があり、コマンドが実行されると、残り回数が減ります。大神のターン中であれば、かばうユニットは何度でも変更できます。「かばう」を解除したい場合は、大神本人を選択してください。

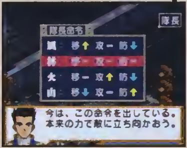




◆隊長コマンド

大神のみが使用可能なコマンドです。選択すると「風」、「林」、「火」、「山」の四つの作戦が選択できるようになります。戦闘開始時はパラメータが変化しない「林」の状態ですが、「風」、「火」、「山」を選択すると、移動、攻撃、防御のパラメータに左のような変化がおこります。大神のターン中であれば、何度でも変更が可能です。









ユニット情報について

戦闘中、フリーカーソル時にユニットに合わせてAボタンを押すと、まず攻撃範囲（黄色で表示）で表示されます。この状態の時に再びAボタンを押すと、移動範囲（青色で表示）が表示され、さらにもう一度Aボタンを押すと移動攻撃範囲（黄色で表示）が表示されます。Bボタンを押すと、最初のフリーカーソル状態に戻ります。

作戦	移動力	攻撃力	防御力
風	移↑	—	防↓
林	—	—	—
火	—	攻↑	防↓
山	移↓	—	防↑

表示の見方

↑上昇　↓下降　—変化なし

風： 疾きこと風のごとく
…移動力重視の作戦

林： 林のように心静かに
…本来の力を引き出す作戦

火： 炎のように熱く燃える
…攻撃力重視の作戦

山： 構えること山のごとく
…防御力重視の作戦

システムウィンドウについて

戦闘パート画面中にスタートボタンを押すと、システムウィンドウが表示され、操作設定などの変更が行えます。

◆環境設定コマンド

操作設定と音声設定を変更します。これは、隊員手帳内にあるオプションの「キー設定（→三〇頁）」、「環境設定（→三〇頁）」の『サウンド』・『音声』と同じ内容です。



大神さん、花組へお帰りなさい。
大神さんにとって久しぶりの戦闘でとまどうことがあるかも知れませんから、あたしから戦術について少し説明させていただきますね。

一 隊長コマンドを活用しましょう

「隊長」コマンドは花組隊長である大神さんだけが使えるコマンドです。戦況に応じてこのコマンドを活用すれば、勝利につながると思いますよ。例えば、目標の敵まで遠く離れている時、勝利条件が『特定の場所まで到達する』だったとします。この場合、移動力重視の「風」の作戦を選ぶと、より広範囲に移動することができて戦闘もスムーズに進められるかもしれませんよ。この「隊長」コマンドは大神さんのターン中であれば何度でも変更することができますから、つねに戦況を見極めて作戦を立ててくださいね。

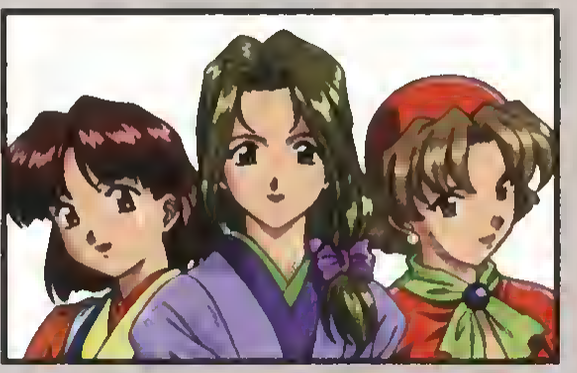
二 好みの作戦を選んで戦局を有利に導きましょう

戦闘パート前のアドベンチャーパート画面で登場する「作戦選択ウィンドウ」は、選択肢の内容によって最初のユニット配置や勝利条件が変わるんです。選択肢自体による有利不利はありませんから、好みの作戦を選びましょう。ただし、先ほどお話しした「隊長」コマンドとの組み合わせや戦闘の進め方によって戦局が大きく変わるかもしれませんから、慎重に考えて選んでくださいね。また、作戦選択によって決定する勝利条件は、戦闘中つねに「通信」コマンドで確認できますよ。

三 順番コマンドで戦況の把握をしましょう

戦闘中、ユニットのターン順番を見ることができるのが「順番」コマンドです。ターン順番の他にユニットの特徴も知ることができますよ。順番を知ることによって、戦況の把握が簡単になりますね。また、敵の耐久値や位置、順番を確認して、まだ攻撃していない敵や行動終了している敵が次のターンに移る前に優先して撃破できると、少ないダメージで素早くマップのクリアを目指すことができますよ。

帝劇三人娘の劇場内のご注意



かすみ：「大神さん、大帝国劇場での生活は久しぶりですよね。それでしたら新たに知っておいてほしいことがあるんです」

由里：「と、言ってもそんなに難しいことじゃないんですよ」

椿：「でも、このことを理解しておくと快適に劇場で過ごせますよ」

かすみ・由里・椿：「是非覚えておいてくださいね」

大神性格ゲージとは？

椿：「その前に、四二頁で説明している「大神性格ゲージ」の説明は読まれましたか？　読まれていないなら、必ず目を通してきてくださいね。それでは説明を始めます。

会話中には、選択によって大神さんの性格を変化させてしまう選択肢があるんです。この選択による性格の変化を表すものが、画面右下に表示されている「大神性格ゲージ」なんですよ。ゲージは硬派度を表すブルーのバーと軟派度を表すピンクのバー、どちらのバーの領域が広いかで、大神さんの性格が硬派になるか軟派になるか分かれるんです。それによってストーリーの大きな流れは変わりませんけど、メッセージや選択肢に変化が生じるんですよ。それに花組の皆さんとの会話内容やそれに伴う信頼度の変化にも影響を及ぼすんです。

例えば『君は俺が守る／君は俺の太陽だ！』という選択肢があったとしますね。どちらを選んでも相手の信頼度が上がる内容ですけど、その時の性格ゲージの状態が硬派な時には前者、軟派な時には後者を選ぶとより大きく信頼度が上がる場合があるんですよ。大神さんはどっちの性格がいいですか？　もちろん、硬派でも軟派でも大神さんは大神さんですから、あまり気にしなくても大丈夫ですよ」

由里：「あ、そうそう、大神さん、すごい噂話を仕入れましたよ。なんでも、前作『サクラ大戦』のクリアデータをとっておくとイイコトがあるらしいですよ」

かすみ：「まあ、由里ったら相変わらずね。大神さんはこれから大切な任務なのよ」

かすみ・由里・椿：「それでは大神さん、また事務局や売店に遊びに来てくださいね」


帝國華撃團
テーマソング

オープニングテーマ

檄！　帝国華撃団（改）

作詞：広井王子／作曲：田中公平／編曲：根岸貴幸／
唄：横山智佐・富沢美智恵・高乃麗（帝国歌劇団）

（一番）

引き裂いた　闇が吠え　震える帝都に
愛の歌　高らかに　躍りでる戦士たち

心まで　鋼鉄に　武装する乙女
悪を蹴散らして　正義をしめすのだ

走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

（二番）

街の灯が　消え果てて　脅える帝都に
虹の色　染め上げて　躍りでる戦士たち

暁に　激情を　照らし出す乙女
悪を滅ぼして　正義をしめすのだ

走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

（三番）

夢さえも　散ぎれ飛び　凍てつく帝都に
愛の灯を　抱き止めて　躍りでる戦士たち

命さえ　鋼鉄に　誓い合う乙女
悪を斬り捨てて　正義をしめすのだ

走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

エンディングテーマ

夢のつづき

作詞：広井王子／作曲：田中公平／編曲：根岸貴幸
唄：横山智佐ほか（帝国歌劇団）

この夢がずっとずっと　つづいてほしい
わたしの恋は　輝いているわ
ともに過ごしあのとき　胸にたぐりよせて
歌いましょう　さあ歌を　あなたの　思い出の歌

この夢がずっとずっと　つづいてほしい
わたしの恋は　輝いているわ
ともに生きた証が　胸に熱くよぎる
いつまでも　いつまでも　大切にしたい

それぞれの　出会いは　奇跡のようです
ほんの　すこし目を閉じれば
永久の夢　やさしく　歌となり　こころゆらす
思い出に　よりそうふたり

歌を　さあ歌いましょ　それが夢のつづき
高らかに愛を　歌う喜び

歌を　さあ歌いましょ　それが夢のつづき
巡りあい　信じあい　明日を歌お

この夢がずっとずっと　つづいてほしい
わたしの恋は　輝いているわ
こよい春の匂いに　咲き乱れる花は
かぐわしく　舞い踊る　素晴らしき世界

それぞれの　出会いは　奇跡のようです
ほんの　すこし目を閉じれば
永久の夢　やさしく　歌となり　こころゆらす
思い出に　よりそうふたり

歌を　さあ歌いましょ　それが夢のつづき
高らかに愛を　歌う喜び

歌を　さあ歌いましょ　それが夢のつづき
立ち上がれ　肩を抱き　明日を歌お

歌を　さあ歌いましょ　そして夢のおわり
あふれる涙を　そっとぬぐって

歌を　さあ歌いましょ　だけど夢はつづく
さよならは　言わないの　また会えるから

ラララ　ラララララララ　ラララララララララ
ラララララララララ　ラララララララ

歌を　さあ歌いましょ　それが夢のつづき
さよならは　言わないの　また会えるから

春は　めぐる　いつも　うつくしく
いつかまた　この夢のつづきを
麗しの　帝国歌劇団

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181



セガ ファックス クラブ

プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606

❶ファックスの受話器を使ってコール。
❷音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ　http://www.sega.co.jp/

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス　本　社 〒144-8531 東京都大田区羽田1−2−12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター　受付時間　月〜金　10:00〜17:00 (除く祝日)

フリーダイヤル 0120−012−235

禁無断転載

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

サクラ大戦2

Sakura Wars™

CRI ADX
Copyright © 1996, 1997 CRI

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 1998
© RED 1996, 1998

GS-9198 | 672-5300

株式会社 セガ・エンタープライゼス